

## **ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД СОЗДАНИЕМ АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА**

### **Методические рекомендации**

#### **Введение**

В последнее десятилетие в детских школах искусств все чаще появляется новый предмет «анимация», открываются отделения анимационного искусства, создаются творческие объединения и студии. Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность становится одним из наиболее оптимальных инновационных инструментов воспитания, обучения и социализации детей [3]. По направлению на различных уровнях организуются смотры, конкурсы, фестивали, которые вызывают большой интерес детей и взрослых. Различные аспекты анимационной педагогики привлекают внимание специалистов многих стран и обсуждаются на симпозиумах и конференциях [1;3], но, в силу новизны явления, остаются пока недостаточно разработанными.

Настоящие методические рекомендации посвящены актуальным вопросам организации учебно-познавательной деятельности детей в процессе создания анимационного фильма. Вовлечение детей в этот процесс мне представляется особенно важным, т.к. именно здесь возникают ситуации, которые побуждают их творчески мыслить, придумывать, сочинять, изобретать и принимать нестандартные решения, что содействует формированию креативной личности.

Рекомендации адресованы преподавателям предмета «Анимация», педагогам дополнительного образования, руководителям творческих объединений и студий, а также любителям этого удивительного вида киноискусства. Целью рекомендаций является оказание методической помощи в расширении знаний практического характера в сфере анимационного творчества.

Работая по данной методической теме, я обобщала результаты собственного опыта преподавания предмета в ДШИ, анализировала теоретические труды известных отечественных мультипликаторов, сценаристов и режиссеров (П. П. Анофрикова, Ю. Б. Норштейна, Ф. С. Хитрука, и др. [2; 6; 8; 9]), образовательные программы, статьи и разработки педагогов, ведущих по направлению кружки, студии и школы. Изучение различных методических подходов привело меня к пониманию того, что необходимы активные: групповые, ролевые, практико-ориентированные методы обучения. Ведущее место среди таких методов принадлежит проектной деятельности.

В настоящих рекомендациях создание мультфильма рассматривается как творческий проект, который реализуется учащимися от идеи до законченного анимационного произведения. Для создания анимационного фильма необходимы интегрированные знания из различных областей, привлечение которых связывается с решением исследовательских задач. Выстроить и целенаправить этот многоплановый и сложный процесс способна именно проектная деятельность.

Разрабатывая сценарий анимационного фильма, учащиеся используют или пополняют свои знания по литературе, музыке, истории, географии, режиссуре, актерскому и операторскому мастерству. Для придания индивидуальных качеств визуальным образам – обращаются к различным видам изобразительного искусства: рисунку, живописи, лепке, дизайну и декоративно-прикладному творчеству. Неотъемлемой частью качественной работы над фильмом является широкое применение информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Поэтому в работе по проекту дети успешно овладевают ИКТ, в том числе: программами захвата видео, обработкой и редактированием кадров, монтажа фильма, сведения музыкального сопровождения и озвучивания. Таким образом, в процессе создания мультфильма у детей развиваются сенсомоторные качества, дающие возможность быстрого усвоения технических приемов, особенностей плоской и объемной формы, характера линий и пространственных решений, цвета, ритма и движения.

Занимаясь различными видами творчества, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, достаточно четко представляя, для чего они рисуют, лепят, мастерят. Активное развитие мотивации к познавательной деятельности помогает поддерживать интерес к кропотливой работе



над проектом и содействует формированию у учащихся таких качеств, как инициативность, любознательность, зоркость, оптимизм, быстрота и гибкость мышления.

Все это создает наиболее благоприятные условия для художественно-творческого развития детей, расширяет их кругозор в сфере визуальных искусств и других областях знаний, формирует их эстетические и нравственные ориентиры.

Рассматривая образовательно-воспитательные возможности коллективного проекта, нельзя не отметить его эффективность в плане формирования целого ряда социальных компетентностей, которые могут развиваться только в коллективной деятельности, в том числе:

- умение занимать позицию в дискуссиях и вырабатывать своё собственное мнение, принимать решения;
- умение сотрудничать, работать в группе;
- умение договариваться, улаживать разногласия и конфликты;
- умение брать на себя ответственность за выбранное решение,
- умение анализировать результаты деятельности
- умение чувствовать себя членом команды: подчинять свой характер интересам общего дела.

Для того чтобы коллективный проект реализовался успешно необходима логически выстроенная поэтапная работа. И хотя метод проектов как педагогическая технология не предполагает жесткой алгоритмизации действий и не исключает творческого подхода, он «требует правильного следования логике и принципам проектной деятельности» [7].

В практике моей работы с учащимися по анимационному проекту сложился следующий алгоритм деятельности, включающий 9 этапов:

- определение темы и идеи фильма;
- накопление знаний в контексте идеи фильма;
- разработка сценария;
- 1) разработка эскизов персонажей и фонов, изготовление персонажей и фонов;
- 2) раскадровка;
- 3) съемка эпизодов, согласно сценарию (возможно варьирование последовательности съемки эпизодов);
- 4) озвучивание реплик персонажей и подбор фрагментов музыкального оформления фильма;
- 5) монтаж фильма;
- 6) просмотр и анализ.

Методические подходы и этапы создания анимационного фильма в рамках настоящих рекомендаций рассматриваются на примере работы над творческим проектом – анимационным фильмом «Коты-путешественники», который был выполнен под моим руководством на художественном отделении ДШИ № 25. Фильм является выпускной работой учащихся по общеразвивающей программе «Анимационное искусство» (двухлетний курс обучения). В работе над данным фильмом принимали участие: Мария И. (10 лет), Диана К. (10 лет) и Ульяна С. (10 лет).

### **Организация учебно-познавательной и творческой деятельности учащихся на этапах создания анимационного фильма**

#### ***1) Определение темы и идеи фильма.***

Анимационное творчество – это командное творчество. Воспитательный компонент обучения здесь складывается не только из способности погрузиться в атмосферу созидания, свободы выбора, фантазии, но и умений организовать свое рабочее место, спланировать последовательность работы.

Тематическое поле предлагается преподавателем, но при конкретизации темы момент сотворчества обязательно должен присутствовать. Чрезвычайно важно, чтобы тема была связанной с личными интересами и жизненным пространством детей, что может стать основой для развития мотивации к познавательной деятельности. Так, например, совместно с группой девочек – выпускниц по курсу анимации – в результате обсуждения было решено раскрыть тему путешествия трех котов. Значительную роль здесь сыграл элемент личной заинтересованности, потому что девочки – любительницы этих животных, и у каждой дома живет питомец по имени Барсик, Рыжик или Фунтик. Их имена впоследствии были использованы в фильме.



Очень часто дети наблюдают брошенных животных, и у моих учениц назрели вопросы: «Почему в наше время люди так равнодушно относятся к животным, обрекая их на бродячую жизнь? Как относились к кошкам в разных странах в прошлом?» Таким образом, возникла идея посредством анимации рассказать о том, какой статус был у кошек в Древнем Египте, Древнем Китае и средневековом городе Зальцбурге. Данные эпохи также были выбраны не случайно – они были связаны с внеучебными жизненными впечатлениями детей. Например, Маша И. всегда интересовалась Египтом, Ульяна С. вместе с родителями посещала Китай, а Диана К. – город Зальцбург в Австрии.

Определившись с темой и идеей, приступаем ко второму этапу.

### **2) Исследование и накопление знаний в контексте идеи фильма**

Данный этап важен в накоплении информации и визуального материала для работы над персонажами и фонами. Учащимся дается задание на поиск информации по тематике проекта. Поиск информации в различных источниках и областях знаний привносит в работу элемент исследовательской деятельности. Преподаватель может дополнить подготовленную учащимися информацию своим сообщением с наглядным сопровождением в форме презентации. Краткие дополнения преподавателя, раскрывающие содержание таких тем, как «Древний Египет», «Древний Китай» и «Средневековый город Зальцбург», приведены в Методических материалах к занятиям (раздел 1).

### **3) Разработка сценария**

Предшествующей частью работы над сценарием является сочинение. При написании сочинения, в основе которого должны лежать личные впечатления, мысли и чувства учащихся, целесообразно пояснить, о чем писать, раскрывая заданную тему. Так, при написании сочинения про котиков детям было предложено представить их путешествия по разным историческим эпохам, обратить внимание на колористическую составляющую каждой эпохи, которая непосредственно используется при разработке фонов.

В процессе накопления материала для сценария появились новые персонажи. Кроме главных героев – кота Фунтика, кота Рыжика, кота Барсика и собачки Котлетки – возникли второстепенные персонажи: группа древних египтян, кошка-богиня Бастет, китайский крестьянин, дикий кабан, Чума, средневековая принцесса.

При анализе сочинений учащихся следует обращать внимание на детали текста, которые помогают уточнить ситуацию и состояние персонажей. Нередко в детском сочинении преобладает констатация действий, как, например, в тексте Маши И.: «Фунтик очутился в Древнем Египте. Навстречу ему вышли египтяне и подарили рыбу...». В этом случае педагог может сформулировать вопросы, которые помогут раскрыть внутренний характер персонажей и обрисовать обстановку. Так, по приведенному фрагменту сочинения Маши И. были заданы вопросы: «В этот момент кот Фунтик какой – испуганный, удивленный? Каким образом ты обозначила, что кот попал в Древний Египет? Можно ли сказать, что пирамиды величественны под палящим солнцем Африки? Как египтяне выглядели, во что были одеты? Почему египтяне подарили рыбу именно коту Фунтику?» Формулируя вопросы, нужно максимально насыщать текст разными, не повторяющимися средствами языка, т. е. чем разнообразней речь, тем больше в ней содержится информации и личных оценок.

Рассмотрим следующий фрагмент. В своем сочинении Диана К. пишет: «Кот Барсик очутился в средневековом городе Зальцбурге. Навстречу ему вышла Чума и сказала...». Здесь мы видим почти такое же, как и у предыдущего автора, перечисление событий. «Мрачный и безлюдный город Зальцбург», «пугающая Чума», «бесстрашный кот Барсик, одетый в сверкающие доспехи» – вот те качественные дополнения, которые в процессе беседы с ребенком были включены в текст, делая его ярким и интересным.

Написав сочинение, раскрывающее тему путешествия, приступаем к преобразованию литературного текста в сценарий (см. раздел 2 Методических материалов, размещенных после данной статьи). Сценарий фильма должен включать в себя описание среды и любого действия, а также диалоги героев. Наш сценарий, помещенный в сборнике, состоит из трех актов. Смысл трехактного построения сценария не в том, чтобы подогнать историю под определенный шаблон. Четкая структура помогает внятно и последовательно изложить историю, не запутаться в сценах и персонажах и выстроить логику развития действия и поведения героев.

Первый акт – это экспозиция и завязка истории. К концу первого акта читатель должен иметь представление о времени и месте действия будущего фильма, о главном герое и антигерое. Здесь должен быть обозначен основной конфликт фильма. В первом акте необходимо представить главного героя



истории. В нашем случае, это три главных героя. Первый акт должен осуществить следующие драматургические функции:

- «представить» героев, которые должны сразу заинтересовать будущего зрителя, вызвать у него симпатию и желание узнать о дальнейшей судьбе;
- обозначить главную цель героев, к которой они будут стремиться на протяжении всей истории;
- показать провоцирующий инцидент – событие, которое обозначит основной конфликт фильма;
- задать настроение, интонацию фильма, а также линии поведения героев;
- ввести в действие антигероя – главную преграду на пути главных героев.

В конце первого акта должно произойти значительное событие, которое полностью изменит жизнь героя. Это первый поворотный пункт, который запускает второй акт.

Второй акт – это основная часть сценария. Здесь идет рассказ о препятствиях, которые встают на пути главных героев и о том, как герои их преодолевают. Второй акт самый большой по объему, поэтому лучше разделить его на три части, каждая из которых должна закончиться поворотом сюжета. Вызов, который получили герои в конце первого акта, заставляет их действовать. Главные герои сталкиваются с множеством препятствий, которые возникают по вине антигероя, или обстоятельств. Преодолевая трудности, персонаж развивается. Меняются его поведение и мотивы. Во втором акте идет подготовка к кульминации.

Третий акт – кульминация и разрешение конфликта. В этом акте не должно появляться никакой новой информации, все события являются следствием действий героев в предыдущих актах. В финальный момент кризиса наступает **кульминация**. Кульминация – это высшая точка истории. Герои должны преодолеть самое главное препятствие, сделать окончательный выбор. Наступает развязка истории. Здесь нужно показать, как перемены, которые произошли с героями, повлияли на жизнь персонажа. Эта часть истории не должна быть затянутой.

#### ***4) Разработка эскизов персонажей и фонов. Изготовление персонажей и фонов***

Это один из важнейших этапов в создании визуального ряда фильма. Ребята на основе литературного текста и своих собственных представлений о персонаже работают над эскизами героев, используя различные техники и средства изобразительного искусства. «Изобразительное искусство предоставляет ребенку возможность лучше осознать себя, свои мысли, чувства, сделать так, чтобы осознание себя стало средством познания других, средством сближения с другими» [4]. В процессе творчества закрепляются основные знания, полученные на занятиях предмета «Станковая композиция». Понимание важности линии, тона, цвета, которыми оперирует художник, проявляется в создании художественного образа. Завершив процесс эскизирования, можно приступать к созданию персонажей в выбранной технике. Для фильма о котках персонажи выполнялись в виде марионеток на шарнирах (Приложение 3, рис. 3.1).

Разрабатывая эскизы фонов, нужно обращаться непосредственно к визуальному материалу, собранному в процессе накопления информации для работы над сценарием. Особенно важно сочинение, предшествующее сценарию. Также не забываем о важности цвета и линии при прорисовке фона (Приложение 3, рис. 3.2, 3.3).

#### ***5) Раскадровка***

Раскадровка – последовательность рисунков, определяющих монтажные планы. Раскадровка, по словам Ф.С. Хитрука, это «... рассказ о фильме в серии рисунков, визуальная модель времени... это позволяет увидеть фильм в целом, разработать первоначальную концепцию монтажа, композицию кадров, мизансцены» [8].

Работа над раскадровкой может идти параллельно с работой над сценарием. Важно определиться с ключевыми кадрами, в которых происходят изменения в сцене. Надо учитывать, что профессиональная раскадровка – довольно трудоемкий и длительный процесс, при котором возможен спад интереса детей. Поэтому процесс раскадровки следует упростить, прорисовывая не весь фильм, а лишь основные поворотные моменты в сюжете. Также возможно не акцентировать внимание на таких понятиях, как дальний, средний и крупный план. Все эти знания привлекаются при съемке эпизодов методом отбора лучшего варианта.





В нашем фильме про котов, при прорисовке ключевых кадров Маша И. изобразила 4 важных момента. В первом ключевом кадре кот Фунтик появляется и кубарем падает вниз, направление движения показано стрелкой. Во втором ключевом кадре изображен кот, сидящий на песке. К коту приближаются египтяне с дарами, а потом удаляются, направление движения группы египтян также указано стрелкой и т.д. Таким образом, проделав работу с раскадровкой и представив, как будет выглядеть последовательность эпизодов, приступаем к очередному этапу – съемке фильма.

#### **6) Съемка эпизодов согласно сценарию. Возможность варьирования последовательности съемки эпизодов**

В динамике развития анимационного образа именно движение формирует характеристики времени и пространства. Формы и принципы пересоздания, лежащие в основе мультипликации как искусства, настолько всепроникающие и «тотальные», настолько уходят в глубины ее художественной природы, что распространяются на самые основополагающие категории отображаемой реальности – время, пространство, движение. При работе над нашим фильмом о котях использовалась плоскостная съемка кадров. Фон и персонажи располагались на мультипликационном столе, камера фиксировалась горизонтально.

На этапе съемки в полной мере проявляется коллективный принцип создания мультфильма. Если один ребенок, методом перекладки анимирует свой персонаж на анимационном столе, другой – выступает в качестве оператора. Распределение функций может меняться. Работа оператора не сводится только к нажатию клавиши, после команды «Съемка». В его функции входит также отслеживание расположения персонажа в кадре. «Отрезанная голова» главного героя, если только это не является творческой задумкой, становится испорченным кадром. Кадр за кадром набирается материал, который в дальнейшем, при монтаже, будет использоваться не весь. Анализ целесообразности того или иного эпизода при монтаже также является творческой составляющей процесса создания фильма.

#### **7) Озвучивание реплик персонажей и подбор фрагментов музыкального оформления фильма**

Никто не станет отрицать, что идеальные актеры – это дети. Фантазия, которой они обладают, – важнейшая составляющая успеха. Поэтому озвучивание персонажей превращается в игру, главная задача которой состоит в том, чтобы персонифицировать себя с героями. Если, например, характер кота Фунтика спокойный и вежливый, это должно передаваться интонационно. Для того чтобы действие персонажей и образ соответствовали звуковому ряду, испуг, удивление, удовлетворение и другие эмоции должны быть переданы достоверно. Безусловно, важна четкость и вынятность произносимого текста.

При подборе музыки нужно учитывать особенности сюжета, динамику и темп фильма. Яркий тому пример в мультфильме «Коты-путешественники» – музыка к порталу, передающая динамику движения. К мультфильму «Коты-путешественники» были также подобраны музыкальные фрагменты, имеющие черты исторической и этнической принадлежности, придающие особый колорит событиям, происходящим в Древнем Египте, Древнем Китае и средневековой Европе.

### **8) Монтаж фильма**

Учитывая возрастные особенности детей, участвующих в создании фильма, монтаж может производиться непосредственно педагогом.

При создании фильма о котках-путешественниках использовалась одна из монтажных программ – Adobe Premiere Pro.

### **9) Просмотр и анализ**

Завершающим этапом в работе над анимационным проектом является просмотр фильма и анализ. Чувство удовлетворения от проделанной работы имеет для юных авторов определяющее и вдохновляющее значение, но не менее важна непосредственная реакция зрителей. Важно понять, достаточно ли точно донесена основная идея, правильно ли расставлены эмоциональные акценты, и что нового узнали дети при просмотре мультфильма? Для того чтобы найти ответы на подобные вопросы, после просмотра можно устроить мини-пресс-конференцию. Зрители составляют список вопросов, которые их интересуют, и авторы по возможности отвечают на них. Эту ситуацию можно построить «зеркально», направив вопросы зрителям.

Общение авторов и зрителей может проходить в форме диалога, в котором авторы имеют возможность поинтересоваться: «Как выдумаете, какой характер у Рыжика?» или «Что нового вы узнали при просмотре?». Зрителей после просмотра могут интересовать технологические вопросы: «А как вы сделали так, что фигурки ожили?».

Осознание того, что продукт творчества вызывает непосредственный интерес, является одним из основных психологических факторов при создании ситуации успеха, благотворно влияет на детей и содействует их гармоничному личностному развитию.

### **Литература**

1. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2006. - 152 с.
2. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. – Новосибирск, 2010. – 43 с.
3. Ищук В.В., Нагибина М.И. Анимация как средство решения педагогических задач / [http://vestnik.yspu.org/releases/uchenuye\\_praktikam/1\\_1/](http://vestnik.yspu.org/releases/uchenuye_praktikam/1_1/)
4. Кузнецова М.В. Внедрение анимационных технологий в учебную деятельность – один из наиболее оптимальных инновационных инструментов обучения и воспитания детей. НОУ ВПО «ИСЭПИМ». Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования. М.: 2012.
5. Лотман Ю. М. О языке мультипликационных фильмов // Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. 223 с.
6. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. В 2 томах. М.: Красная площадь, 2008. – 624 с.
7. Основные этапы работы над проектом / <http://www.m-proektov.narod.ru/data/main-5/page04.html>
8. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор / Федор Хитрук . Т.1. - М.: Гаятри, 2007.- 302 с.